

#PINKPORN

Artes Performativas Depois da Internet

Sara Daniela Lucas Chéu

Trabalho de Projeto

de Mestrado em Artes Cénicas

Março de 2017

Trabalho de Projecto apresentado para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Artes Cénicas realizado sob a orientação científica de Sílvia Pinto Coelho.

#PINKPORN

Artes performativas depois da internet

Sara Chéu

O projecto de trabalho #PINKPORN, é um projecto artístico sobretudo com uma componente prática que reflecte o excesso de informação e de visibilidade de imagens e como os *new media* são uma realidade do artista contemporâneo. O dispositivo *internet* não só muda os conteúdos abordados pelo artista, pois para ter acesso a informação basta aceder ao *google* entre outros dispositivos, como em termos de convenção de linguagem. O que na era da Bauhaus, se chamaria a “forma segue a função”, na era do computador, aparece como a “forma segue a diversão”.

Estas questões começaram a ser reflectidas em dois projectos artísticos precedentes. Um primeiro intitulado de *Gravediggers Dream* (Armas Ruidatis, Luís Fernandes, Marija Baranauskaite & Sara Chéu, 2015) que se deparou com a “linguagem da internet, e numa segunda fase no projecto *Thanks God I’m Not An Artist* (Giedrė Malūkaitė, Marija Baranauskaitė & Sara Chéu - 2015) há um bloqueio que relaciona a mesma linguagem e a mesma questão com uma era em que o excesso de informação se impõe na vida corrente.

Na fase actual o projecto tem como foco principal o ecrã: o ecrã como centro da investigação teórica e prática explorando o espaço real e virtual, tanto *online* como *offline* e onde fica este local intermediário que é aquele onde nos encontramos.

No fundo, todas estas questões e fases têm como principal motor uma questão levantada por Lev Manovich que se relaciona com esta linguagem e comunicação através da internet. Este *interface* deveremos aceitá-lo como puro e duro ou desejamos uma profundidade, complexidade e poesia nos *new media*?

Palavras-chave: *post-internet*, informação, virtual, *media*, Lev Manovich

ABSTRACT

The *#PINKPORN* work project is an artistic project with a practical component that reflects the excess of information and visibility of images and how the new media are a reality of the contemporary artist. The internet device not only changes the content covered by the artist, because to have access to information you just have to google it among to other devices, as in terms of language convention. What in the Bauhaus era, we would call "form follows function", in the computer age, appears as the "form follows fun".

These issues began to be reflected in two previous artistic projects. A first titled *Gravediggers Dream* (Armas Ruidatis, Luís Fernandes, Marija Baranauskaite & Sara Chéu, 2015) that came across the "language of the internet", and a second phase in the project *Thanks God I'm Not An Artist* (Giedrė Malūkaitė, Marija Baranauskaitė & Sara Chéu - 2015) there is a blockage that relates the same language and the same question to an era which excessive information is imposed in everyday life. In the current phase, the main focus of the project is the screen: the screen as the center of theoretical and practical research exploring real and virtual space, both online and offline, and where this intermediate place is where we are. Basically, all these issues and phases have as their main engine an issue raised by Lev Manovich that relates to this language and communication over the internet. Should we accept interface as pure hard metal or do we want depth, complexity and poetry in the new media?

Keywords: *post-internet*, information, virtual, *media*, Lev Manovich

Notas Introdutórias

Este trabalho de projeto foi redigido sem a utilização do Novo Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa (2012).

ÍNDICE

Introdução	1
Capítulo 1: <i>post-internet</i>	3
1.1 Info-estética	6
1.2 <i>Form follows function vs form follows fun</i>	9
Capítulo 2 : Espectadores (emancipados)	17
2.1 Apropriação	17
2.2 Relação com o espectador (emancipado)	22
Capítulo 3: projecto #pinkporn.....	26
3.1 Sinopse e Ficha Artística	26
3.2 Inspirações e conexões artísticas	27
Conclusão.....	29
Bibliografia e Sitografia.....	31
Anexos	33
Anexo 1 – Fotos e vídeos <i>Dirty Smiles</i>	33
Anexo 2 – Fotografias <i>Thanks God I’m Not An Artist</i>	33
Anexo 3 – Fotografias #PINKPORN	34
Anexo 4 – Marisa Olson na entrevista <i>online</i> sobre <i>post-internet</i>	36

INTRODUÇÃO

A arte depois da *internet* é algo que ainda está acontecer.

Comecei esta investigação de forma mais prática do que teórica em 2013. Eu considero-me uma das artistas afectadas pela *internet* e que se deparou com os seus efeitos. Cheguei ao ponto em que estou consciente que o meu projecto #PINKPORN e os precedentes projectos com as *performers* Marija Baranauskaitė e Giedrė Malūkaitė estariam afectados pela nova “linguagem da *internet*”. No percurso estas *performers* e o coreógrafo Mårten Spångberg tiveram uma forte influência no meu trabalho e fizeram-me chegar ao ponto em que me encontro agora. Ponto esse que se relaciona com convenções, conteúdos, linguagem e formas que o artista do tempo decorrente aborda. Foi necessário investigar o que é esta “linguagem da *internet*”, de que é feita a arquitectura da *internet*? Faço uma pequena comparação do século XX com os tempos de hoje, Bauhaus vs era do computador. Procuro investigar que elementos novos traz esta linguagem e de que são feitos. A *internet* é feita deste paradoxo de uma procura constante pelo realismo quando a sua linguagem ainda assim é virtual.

Um dos elementos pertinentes neste processo é que a arquitectura da *internet* rege-se pela “forma segue a diversão”, enquanto que no século XX seria “a forma segue a função”. E as artes performativas, obviamente, afectadas por este novo *slogan*.

Para investigar esta “linguagem” senti a necessidade de passar pela Info-Estética que é uma ideia que Lev Manovich procura estabelecer face a um excesso de informação. O autor põe uma questão pertinente para esta investigação: *se a mudança do modernismo para “Informacionalismo” foi acompanhada por uma mudança da forma para informação será que podemos reduzir a informação em formas significativas para um ser humano?*

Como consequência do excesso de informação abordo a questão da apropriação e a posição que desenvolvi em relação ao espectador (emancipado).

O projecto #PINKPORN é um projecto que reflecte todas estas questões. Foi importante também o manifesto *post-internet*, “*The Image Object Post-Internet*” de Artie Vierkant, destacando a artista Marisa Olson uma das fundadoras deste termo como uma componente importante para analisar o meu trabalho.

Manovich pergunta: *Devemos aceitar os new media como puro interface metal duro ou desejamos complexidade, poesia e profundidade?*

Foi com base nesta pergunta que desenvolvi este projecto de trabalho.

CAPÍTULO 1: *POST-INTERNET*

É tudo mais confortável atrás de um ecrã, ver através deste quadrado, ou qualquer forma delimitada traz conforto e controlo. Facto que estará relacionado com a passividade do espectador. “Olhar é o contrário de agir” (Rancière 2000, 19). As coisas mudaram drasticamente desde que os computadores e as televisões chegaram. As imagens através dum ecrã, com limite, torna a imagem mais legível. Gradualmente habituámo-nos às imagens através de um ecrã. Nas artes tudo é mais confuso e ambíguo.

A performance *#PINKPORN* é proposta para um lugar algures entre o “atrás do ecrã”, o “fora do ecrã”, o *Online* e o *offline*. Filmagens em tempo real, filmagens pré-gravadas. No meu trabalho artístico comecei a explorar o lugar intermédio entre o virtual e o real e foi com este *jogo* que fui produzindo material.

A leviandade de cada imagem, cada ficheiro na mesma plataforma *online*. Não há definitivo, inacessível e precioso, há um colapso do mito e do quotidiano. Os princípios são mais estéticos do que conceptuais ou ideológicos. Esta ideia sobre a forma como vemos as imagens foi discutida no manifesto *post-internet* e está teorizada pelo novo-iorquino Artie Vierkant em “*The Image Object Post-Internet*” (Artie Vierkant 2010, Cf.), onde ele próprio lançou as bases da sua prática. Este foi um termo que emergiu das discussões sobre arte e internet com Marisa Olson, Gene McHigh e o próprio Artie Vierkant. Este termo refere-se aos efeitos da internet sobre a estética, cultura e sociedade. O manifesto não revela a *internet* como uma inovação mágica divorciada de tudo o que veio antes mas como uma componente fundamental da vida. A *internet* habita no nosso quotidiano, os *smartphones* são extensões de nós próprios¹ (Miranda 2015, seminário “O Corpo e o Espaço nas Artes Contemporâneas”, tirado dos meus apontamentos).

Ainda referente ao manifesto *post-internet*, segundo Olson razão pela qual usamos os ecrãs é tão importante como os ecrãs em si: ler livros, fazer e receber chamadas, navegar na *internet*, escolher episódios e séries no *netfix*, produzir e ver arte. Já em

¹ José Bragança de Miranda, dito durante o seminário “O Corpo e o Espaço nas Artes Contemporâneas”, 2015, FCSH, UNL, Lisboa.

2005 Lev Manovich falou-nos de “*Remixes and Modularity*”(Manovich 2005). O aparecimento da *internet* não só aumentou muito rapidamente a quantidade de informação, como há novos caminhos a tornarem-se maiores. Todos estes caminhos estão conectados entre si e todos vão dar a todas as direcções. Novos caminhos que facilitam o movimento da informação entre as pessoas como Marisa Olson refere alguns deles.² As possibilidades e ferramentas são imensas: enviar *sms*, reencaminhar *e-mails*, criar listas de *e-mail*, aceder e criar *websites*, *tagging* um amigo ou uma página, fazer publicações em diferentes plataformas (*instagram*, *twitter*, *facebook*, etc), criar *playlists* personalizadas, partilhar por *bluetooth* e por aí adiante. Existe uma grande flexibilidade nestas ferramentas que permite moldar e misturar composições de forma colaborativa entre vários artistas. Temos a possibilidade de extrair informações de todos os tipos de fontes para o nosso próprio espaço, misturá-las e torná-las disponíveis para outros, bem como colaborar, ou pelo menos brincar em plataformas de informação comuns, como, por exemplo, na *Wikipedia* ou no *Flickr*. Este processo é interessante porque significa que “as informações” e *media* que organizamos e compartilhamos podem ser recombinadas e construídas para criar novas formas, conceitos, ideias, *mashups* e serviços”³. Considero o meu trabalho, de momento, totalmente influenciado por uma cultura *post-internet*, isto é, a exploração de novas relações entre o real, linguagem e imagens. Quando digo imagens refiro-me sobretudo à forma como recebemos informação através de imagens.

O *post-internet* não é forçosamente digital contrariamente à *net-art*, é uma exploração de novas relações que a internet nos dá e que implica uma nova realidade, linguagem e imagens. Marisa Olson, artista e impulsionadora deste termo, afirma que este mesmo se torna demasiado óbvio e que a própria evita usar, embora haja sempre esta necessidade de termos que descrevem e classificam historicamente. A *net-art* e o *post-internet* co-existem. A arte digital continua a ser usada e reflectida pelos artistas que continuam a realizar trabalhos *online*. Muitos artistas possuem trabalhos que se passam exclusivamente *online*. O artista Jeremy Bailey, por exemplo, considera-se a si próprio um *famous new media artist*. O seu trabalho é uma exploração entre o

² Marisa Olson *apud* Arte Vierkan, 2010, Cf. (“The Image Object Post-Internet”, 2010)

³ Barb Dibwad *apud* Manovich 2005, página 1. (“Remixability and Modularity”, 2005).

vídeo, a informática, a performance e o corpo. O artista utiliza a linguagem dos *new media* satiricamente.

Porque é que o *post-internet* não pertence à categoria dos *new media*? Eu não poderei ainda confirmar isto porque o próprio termo ainda está a ser desenvolvido pelos seus criadores (<https://en.wikipedia.org/wiki/Postinternet>), no entanto, é importante dizer que o *post-internet* não está só relacionado com *new media*, em termos de conteúdos é mais um estar consciente da *internet* e da forma com nos afecta. Decidi perguntar directamente a Marisa Olson:

Penso que o termo (*post-internet*) tem vindo a significar diferentes coisas para diferentes pessoas desde que o comecei a utilizar desde 2006. Quando eu inicialmente usei o termo referia-me a “arte depois da *internet*”, o que significa arte que transmitiu a experiência ou convenções ou estética da internet, classificando como a condição da *internet*/a condição pós-moderna. Isso poderia ser *offline*/trabalho não-digital ou trabalho digital - seja *online* ou *offline*. Mas o conceito do que significa “ficar *offline*” mudou ao longo da última década, com algumas pessoas sentindo que “não podem” mesmo fazê-lo, etc. (Olson, 2017, entrevista)

Será um termo mais abrangente que remete para os artistas depois da *internet* e como isso os afecta em termos de linguagem e convenção e não necessariamente implica uso digital ou de um computador. Os *new media* implicam um computador⁴, enquanto que o *post-internet* joga com todos estes elementos da sociedade de informação. Por exemplo: - A artista Marisa Olson participou na audição do programa de televisão *America Idol* com um projecto artístico. Este revelou-se uma crítica ao género, enquanto também usou a popularidade do seu *site* usando a sua voz como incentivo para votar nas eleições e para falar da sua performance. O trabalho da

⁴ Para saber se algo é ‘new media’ basta perguntar se precisamos de um computador para o efeito. Se a resposta for sim é porque estamos a lidar com ‘new media’.” Manovich, 2008,

artista combina performance, vídeo, *net art*, desenho e instalação para abordar a história cultural da tecnologia, as políticas de participação na cultura *pop*, as experiências de género e a estética do fracasso. Olson foi membro fundadora do *Internet Surfing Club* de Nasty Nets, um grupo de arte na *internet* que documenta e mistura as suas experiências *online*.

Para mim é importante perceber se mais artistas se sentem afectados pela internet e de que forma.

Decidi perguntar directamente ao coreógrafo Mårten Spångberg se o seu trabalho está relacionado com internet e de que forma?

Sim, muito mas não de uma forma linear de todo – não mostra internet e não a critica mas o tempo do trabalho é fortemente relacionado com a internet. Então sim, está afectado pela internet.

Ah! E eu compro figurinos na *eBay*. (Spångberg, 2017, entrevista)

1.1 INFO-ESTÉTICA

A artista Katy Cooper declarou para a *DIS Magazine* que as imagens têm uma outra função. Esta declaração foi feita numa entrevista para a *DIS Magazine* num laboratório *post-internet* por excelência, funcionando como uma plataforma discursiva e revista de moda; uma agência de fotografia que ao mesmo tempo vende objectos de arte e moda. Esta é uma visão mais ampla do *post-internet*, não apenas como o significado de arte e imagens mudou tremendamente mas também como nos sentimos sobre isto.

E de que forma muda a função da imagem?

Segundo Manovich os *new media* apresentam um *new avant-garde* de informação.⁵

A sociedade de informação não tem mais de lidar com o facto de viver, ou com os

⁵ (ver exemplo de cima) Lev Manovich, 2008, n.d, "Introduction to Info-Aesthetics" <http://manovich.net/content/04-projects/060-introduction-to-info-aesthetics/57-article-2008.pdf>

old media, ou com os *new media*, mas é antes uma questão de quantidade. O que significa viver com mais *media*?

A palavra *information* contém *form*. Manovich pergunta qual a forma da informação e chama-lhe Info-Estética (Manovich 2008, 1-3). A Info-Estética é a estética aplicada à sociedade de informação e cujos elementos visuais se inserem na temática da mistura e remistura de elementos dispersos.

Info-estética, um fenómeno que apelida de *Algoritmo Bauhaus*: a estetização da informação. Nos anos 20 as linhas queriam-se sóbrias, eficientes, agora, com o *software* muito bem firmado na vida quotidiana, surge o embelezamento deste.

Se a mudança do modernismo para “Informacionalismo” (termo utilizado no Manual Castells) foi acompanhada por uma mudança da forma para informação será que podemos reduzir a informação em formas significativas para um ser humano? (*ibid.*) Manovich investiga as maneiras pelas quais a mudança de uma sociedade industrial para a sociedade da informação resultou em novas sensibilidades e representações estéticas. Ele descreve o *software* como o motor de combustão interna da sociedade da informação, argumentando que é no *software* que a nova lógica cultural se manifesta mais claramente.

Vivemos numa sociedade de informação, o termo já vem dos anos 60 é mesmo anterior à revolução do computador. Existe uma mudança no dia-a-dia das pessoas na cultura da sociedade de informação: o que nós fazemos com os objectos, que objectos usamos, como comunicamos e interagimos uns com os outros e o tipo de espaço em que vivemos, ou passamos, tudo isto obriga a uma mudança de padrões culturais e preferências estéticas existentes, bem como cria novas. O facto de podermos observar mudanças culturais significativas em todas estas dimensões da experiência humana, na vida quotidiana e o facto de estas mudanças estarem a convergir em torno da 'informação', requer que exploremos respostas culturais correspondentes. (*ibid.*)

Há duas linhas pertinentes, podemos pensar no modo como a centralidade de lidar com a informação nas nossas vidas pode afectar diariamente as nossas preferências estéticas manifestando-se em arquitectura, *design* industrial, *design* gráfico, *media design*, cinema, música, moda, teatro, dança, *design* de exposições e outros campos culturais. Por outro lado, também precisamos nos lembrar que a maioria das formas

que encontramos hoje são projectadas em computadores (Manovich 2008, *Cf.*). “Na idade média os artistas trabalhavam para Deus, hoje trabalham para o algoritmo” (Groys s.d., 20).

A forma do *design* na sociedade de informação está anexado ao conceito de *interface* inerentemente. É preciso dar forma visual ao que aparece nos computadores, telefones, *PDA*s, sistemas de navegação, entre outros dispositivos. Um conjunto de convenções visuais tais como pastas, ícones e menus, convenções de áudio e determinadas articulações materiais como forma, cor, material e textura, de um telefone móvel representam uma nova categoria.

Ainda mais relevante, os *interfaces* lentamente deixam o reino onde viveram em segurança por décadas e passam a aparecer em todo o tipo de objectos e em todo o tipo de superfícies, paredes interiores, móveis, bancos, sacos, roupa, cartazes, etc. A computação está cada vez mais incorporada no nosso dia-a-dia, no nosso ambiente, novos termos foram criados como *ubiquitous computing*, *pervasive computing*, *ambient intelligence*, *context-aware environments*, *smart objects*. Outrora a forma destes objectos vivia *fora da informação* agora há que resolver a presença de *interfaces* algures sobre os objectos. Não significa necessariamente que *form follows interface*, ainda parafraseando Manovich (*ibid.*), mas os dois elementos têm de se acomodar um ao outro.

Para além dos tradicionais requisitos que o material tem de satisfazer, por exemplo uma cadeira tem de ser confortável para sentar, o *design* agora pede novos requisitos. Outro factor levantado por Manovich, nós acostumámo-nos a interagir com texto que se apresenta em superfícies de forma plana e rectangular, parte dos objectos precisam de ser razoavelmente planos. O que não é difícil se falarmos, por exemplo, de uma mesa, mas não tão fácil se falarmos de uma peça de roupa. Mas já existe um potencial estético em formas de exibir informações, em formas não planas e não rectangulares. Temos como exemplos projecções gráficas controladas por computador nos corpos dos bailarinos, como em *Apparition* de Klaus Obermaier.

Hoje em dia inventamos novas formas de interagir com a informação, novas formas de dar sentido e novas formas de a representar. Manovich propõe que em vez de nos tentarmos defender contra um excesso de informação, precisamos de abordar esta situação como uma oportunidade para inventar novas formas apropriadas para

o nosso mundo. O que ele assume é que precisamos de inventar a Info-Estética. (Manovich 2008, 6).

1.2 FORM FOLLOWS FUNCTION VS FORM FOLLOWS FUN

Este trabalho começou a desenvolver-se em 2013, quando conheci Marija Baranauskaite (LT) numa residência artística em Wittenberg, *Oversweet Experience Webmotion*. O nosso primeiro encontro teve lugar durante um trabalho realizado com o realizador e *cameraman* Jindrich Pavlicek, que fazia parte do programa da residência artística.

Na altura, tínhamos 3 semanas para desenvolver um projecto artístico relacionado com a temática *Overcoming The Ego*. O trabalho concretizou-se em formato vídeo digital e resultou num pequeno filme composto por imagens captadas com um ponto de vista a partir de cima. Como a filmagem era feita de um ângulo muito picado, a partir de cima, raramente se viam as nossas caras e os corpos movimentavam-se num espaço delimitado por nós próprios com um enquadramento de câmara apertado. O filme iniciava com os três a cavar um círculo com enxadas e toda a acção se passava dentro desse círculo. O nosso trabalho começou, desde a fase inicial, experimentando imagens, o ecrã já estava presente e a ideia de ver tudo através de uma *janela*. A este nosso primeiro trabalho chamámos *Gravediggers Dream Project*.⁶ *Gravediggers* (coveiros) – aqueles que cavam para enterrar o morto. Este cavar está muito associado ao cavar da exploração, pesquisa. A sepultura simboliza a profundidade, cavidade que não se alcança o fundo.

Dream (sonho) – reunião de imagens, ideias, pensamentos ou fantasias que, geralmente confusas e sem nexos aparentes, se apresentam à mente no decorrer do sono (...) anseio; vontade permanente, viva e constante.

Este projecto começa com uma pesquisa sem fundo de reunião de ideias, pensamentos, ou fantasias geralmente confusas e sem linha de pensamento linear; sem nexos. Estas ideias estão, de certa forma, associadas ao modo como recebemos a informação, não existe uma ordem, toda a informação que existe está disponível,

⁶ Excertos do projecto “Gravediggers Dream” em: https://www.youtube.com/watch?v=zR5oM28_HWw

todos os sonhos são possíveis, todas as ideias *just google it*⁷ (Spångberg 2015). De acordo com o ensaio de Boris Groys⁸, o extraordinário é agora também o ordinário – o mito é também o dia-a-dia. Havia toda uma confusão de ideias como num sonho. No seu ensaio *On the New*, Boris Groys considera que:

(...) a arte pode (tornar-se incomum, surpreendente, etc.) apenas através do acesso às tradições clássicas, mitológicas e religiosas e romper a sua conexão com a banalidade da experiência quotidiana. A bem sucedida e merecidamente produção de imagens culturais em massa, da nossa época preocupa-se com ataques alienígenas, mitos de apocalipse e redenção, heróis dotados de poderes sobre-humanos, e assim por diante. Tudo isso é certamente fascinante e instrutivo. De vez em quando, porém, alguém gostaria de ser capaz de contemplar e desfrutar de algo normal, algo comum, algo banal também. Na vida, por outro lado, apenas o extraordinário é apresentado a nós como um possível objeto de nossa admiração. O impressionante nas imagens deixa de ser o conteúdo mas a sua disponibilidade e o contexto em que são recebidas. (Groys 2010, *Cf.*)

A residência artística na Alemanha terminou um mês depois e cada um voltou para o seu país. Naturalmente, havia qualquer coisa que eu e a Marija tínhamos para comunicar da mesma forma. Um dos factores importantes, no decorrer do nosso trabalho está relacionado com excesso de informação, como tenho vindo a desenvolver até aqui, o que nos fazia sentir que ao mesmo tempo podíamos escolher tudo, ou fazer *nada* seria o mesmo. Um estado que foi mais desenvolvido no projecto

⁷ Este comentário foi feito durante o processo de trabalho *Thanks God I'm Not An Artist*, feedback em conversa, 2015 no PAF – Performing Arts Forum.

⁸ Artie Vierkan, 2010, página. (“The Image Object Post-Internet”, 2010)

Thanks God I'm Not An Artist ⁹(Baranauskaitė, Chéu e Malūkaitė 2015, Arts Printing House) que desenvolverei posteriormente.

Numa segunda fase deste projecto começámos a fazer pequenas performances entre nós, via *Skype*, e partilhando vídeos caseiros, que eram publicados na nossa página do *Facebook* - *Gravediggers Dream*.

Esta é uma fase muito importante pois é revelado um novo dispositivo a que o artista tem acesso. Nós estávamos a criar performances por uma nova via, por um novo dispositivo. O que inicialmente foi um meio para solucionar a distância que existia entre os dois *performers*, passa a ser o conteúdo em si do trabalho (foi desta forma que cheguei aos ecrãs no *#PINKPORN*).

As possibilidades do vídeo enquanto meio de trabalho e a potência desencadeada pela característica de ver tudo através de uma *janela*, um espaço delimitado, e o modo de comunicar através de um ecrã começou a interessar-nos.

Nesta fase do processo de trabalho, estes vídeos funcionavam em cadeia, havia sempre uma proposta que surgia como consequência da proposta do vídeo anterior. Era um acrescentar ao que a *performance* anterior tinha proposto. Neste *jogo* também era válido copiar, exagerar. Este *jogo* desenvolveu-se por meses entre sessões *skype online*, *chats*, vídeos pré-gravados e vídeos transformados/editados, partilha de imagens, etc., foi neste espaço entre *online* e *offline* que se desenvolveram estas propostas.

Durante o processo nós usámos bastante a palavra *fake* e *pretending*. O processo iniciou-se com a ideia de abordarmos estes temas, o que ao longo da investigação se foi perdendo e concluí que seriam palavras menos próprias para descrever o que se estava a passar connosco. O que nós sentíamos como *fake* através do ecrã era simplesmente o facto de na internet aparecer uma linguagem diferente, uma nova comunicação. O que acontece é que é uma linguagem virtual. De acordo com Manovich no seu texto *The Paradoxes of Digital Photography*:

⁹ “*Thanks God I’m Not An Artist*” foi uma performance que teve como mentor o coreógrafo Mårten Spångberg. O processo de trabalho desenvolveu-se em 2015, começando no “PAF – *Performing Arts Forum*” e continuando na “*Arts Printing House*” onde foi também a estreia

A razão pela qual nós pensamos que os gráficos de computador conseguiram falsificar a realidade é porque nós ao longo dos últimos cento e cinquenta anos, temos vindo a aceitar a imagem da fotografia e do cinema como realidade. (Manovich 1995, Cf.)

O interface quer aproximar-se mais e mais de uma linguagem realista e humanizada?

A internet, o *software*, o *interface* procuram uma linguagem que nos trazia estranheza. E que linguagem é esta? E de que forma é que isto nos estava a afectar enquanto *performers*/criadores?

A arquitectura da internet baseia-se num arranjo de linguagem, som e imagens. As formas representativas têm como meta aproximar-se do mundo exterior, realidade. A inovação tecnológica tende a querer provar mais realismo e detalhe com o avançar do tempo. Parafraseando M. Dora M. Guennes Tavares de Lima (Lima 2005, 8).)A alta tecnologia é vanguarda mas o estilo é uma componente muito importante, o estilo não pode ser padronizado e o que prevalece é o gosto de cada artista. O *slogan* mudou, o que, com a Bauhaus, era *Form Follows Function*, na era do computador tornou-se *Form Follows Fun* (Manovitch *apud* Lima 2005, 8).¹⁰ Para explicar este *Form Follows Fun*, temos como exemplo a empresa *Architecture Is Fun*, fundada em 1994 para se concentrar no *design* de ambientes inovadores, acessíveis e significativos para aprender e *jogar*/brincar. Os projectos abrangem arquitectura, *design* de interiores e *design* de exposições. Facilitam experiências interpretativas, criando lugares para o tipo de colaboração e participação que eles reconhecem como indispensáveis para o crescimento e desenvolvimento criativo.

As motivações por de trás da criação da Bauhaus ficaram no século XIX, em ansiedades sobre a falta de alma da manufatura e seus produtos, e nos temores sobre a perda da finalidade da arte na sociedade. Criatividade e fabricação estavam-se a afastar, e a Bauhaus pretendia

¹⁰ M. Dora M. Guennes Tavares de Lima, sobre a “Info Estética” de Lev Manovich

uni-los novamente, rejuvenescendo o design para a vida quotidiana.

(Borteh s.d., Cf.)

Segundo Júlia Guimarães (2015), no final dos anos 1910, a escola *Bauhaus* e seus fundadores pretendiam combinar com essas novas directrizes a arte e a estética que eles consideravam ter perdido gradualmente pela produção em massa.

Na Bauhaus a criação de um novo produto tornou-se uma questão de experimentação e resolução de problemas. No entanto, os princípios desenvolvidos na Bauhaus ainda se baseavam e enfatizavam o funcionalismo e a materialidade, visando a facilidade de reprodução (Guimarães 2005, Cf.).¹¹ E de acordo com Donald Norman, estes princípios mantiveram-se até ao final do século XX, novas pesquisas científicas e descobertas sobre a função cerebral do ser humano e respostas emocionais e comportamentais têm causado profundas mudanças fundamentais sobre como a interacção humana com objectos foi compreendida. A partir desse momento, os *designers* começaram a levar em consideração aspectos que nunca foram pensados antes: divertimento, prazer e emoção. (Norman 2004, Cf.).

Em “*The design of everyday things*” é revelado um novo conceito controverso, a que Don Norman chamou *User-centered Design*, onde afirmou que os objetos devem ser concebidos para atender às expectativas do usuário. Além e acima de tudo isso, eles devem ser projectados para que os usuários desfrutem da experiência ao interagir com eles. (Norman 1998, 8). O *designer* tem de pensar em diferentes factores tais como a praticidade e o método de fabricação, a forma como o produto é comercializado, mas uma das questões mais importantes é a componente emocional para a forma como os produtos são projectados e colocados em uso (*ibid.*, 4-5)

A ideia de que os usuários devem desfrutar da experiência também não é nova. É uma ideia que vem pelo menos da altura da televisão TV.

¹¹ Excerto do ensaio “*Art, Technology and the Fun Theory – or how artists are combinig art and design to electronics to make people have fun*” de Julia Guimarães, 2005, s.d. in <https://medium.com/cimpl-labs/art-technology-and-the-fun-theory-dbe228fbe00f#rh3mrqxhf>. Neste ensaio fala-se do *design* como performance.

A televisão americana com os seus 83 canais é a encarnação viva do lúdico: já não se pode fazer nada além de brincar/*jogar (play)* - mudar canais, misturar programas e criar a própria montagem (...). Toda a combinatória é uma fonte de fascínio. Já não se pode falar numa esfera de encantamento ou sedução; em vez disso uma era de fascínio está a começar. (Baudrillard 1979, 158)

A era do lúdico e do fascínio já vem, portanto, desde a era da televisão. Os *new media* são mais um 'reforço' e uma evolução dos *old media*, a base é a mesma:

1. A vanguarda dos antigos *media* dos anos 20 inventou novas formas, novas maneiras de representar a realidade e novos modos de olhar o mundo. A vanguarda dos *new media* prende-se com novas formas de aceder e de manipular a informação. As suas técnicas são *hypermedia*, as bases de dados, os motores de busca, a extracção de dados, o processamento da imagem, a visualização, a simulação;
2. A nova vanguarda já não está preocupada em descobrir novas maneiras de olhar e representar o mundo mas sim com novas formas de acesso e de utilização dos meios acumulados anteriormente. A este respeito, os novos media são pósmedia ou meta-media, uma vez que usam os *old media* como material de base. (Manovitch 2000, 434)¹²

Ao que parece os *new media* apenas acrescentam um aperfeiçoamento da técnica mantendo o mesmo objectivo, o objectivo de reflectir o mundo exterior tal como as artes performativas. *Media* e arte fazem parte do mesmo projecto¹³.

Voltando ao nosso projecto, depois dos vídeos *Skype* pensámos ir para Paris dançar debaixo da *Torre Eiffel* mesmo sem qualquer tipo de apoio financeiro formal, viajámos para Paris com dois colegas, com experiência de captação de imagem vídeo (dois *cameramen*), que convidámos para colaborar connosco. Desta forma surgiu um

¹² Sílvia Pinto Coelho, 2015, página 44

¹³ *Ibid.* 44

outro projecto também em formato de filme, em Paris. Projecto *Dirty Smiles*, um título que apareceu ao longo dos vídeos, pois havia uma imagem recorrente no nosso processo anterior (vídeos *Skype*) de sorrir com os dentes sujos. O sorriso era representado em locais turísticos com o objectivo de ser registado. O registo da emoção de fazer uma *performance* em Paris, era importante gravar o sorriso que simbolizasse melhor o facto de ser incrível estarmos a dançar em Paris. Quando estávamos neste processo não era claro o que estávamos a fazer ainda, estávamos a fazê-lo também inconscientemente, mas de uma forma lúdica, havia muita ironia e comicidade. Não estávamos à procura de puro entretenimento, embora considere a nossa forma de criar uma consequência da forma como comunicamos através da internet que se depara com este carácter de divertimento. O conflito que sentíamos era exactamente este de reproduzir uma emoção através dum ecrã, a forma de chegar ao espectador atrás do ecrã. O vídeo e, ou a fotografia têm este carácter de poder ser repetido e de podermos escolher qual a melhor imagem, qual o melhor ângulo para representar o que queremos transmitir. No ensaio *Art, Technology and The Fun theory* (Guimarães 2015, Cf), fala-se do design com uma nova visão conectada com os conceitos da performance, performatividade e arte performativa. Em “*What is Performance?*” Schechner define que performances marcam identidades, dobram o tempo, remodelam e adornam o corpo e contam histórias (...) são comportamentos com comportamento duplo, acções restauradas, acções que as pessoas treinam e ensaiam. (Schechner *apud* Guimarães 2015, Cf.)¹⁴

Parafraseando Boris Groys, este carácter de interacção e lúdico afecta também os museus. Os museus não são apenas para ver obras de arte estáticas, nos museus de arte contemporânea é muito comum, hoje em dia, termos performance, concertos, etc. O museu passa a ser um local onde coisas acontecem.

Hoje em dia fala-se de uma teatralização do museu. No nosso tempo as pessoas vão a inaugurações de exposições da mesma maneira que foram a estreias de ópera e teatro no passado. Esta teatralização do museu é

¹⁴ Citação de Schechner, “What is Performance?”. *Performance Studies: An Introduction*, 2006 citado em “Art, technology and the Fun Theory”, Júlia Guimarães, 2005

muitas vezes criticada porque tende a ser vista como um sinal de envolvimento do museu na indústria do entretenimento contemporâneo. (Groys *s.d.*, 9)

Em termos de linguagem podemos equiparar um pouco esta aproximação lúdica do nosso trabalho, que arrisco a afirmar que é uma das características bastante acentuadas nas artes performativas, dos dias de hoje, ao trabalho da companhia *Forced Entertainment*. O trabalho *Complete works: table top Shakespeare* (Kaaitheater, Março 2017) apresenta o trabalho completo de Shakespeare em 6 dias, em versões curtas de 36 minutos. O elenco é composto por objectos domésticos, e o palco é uma mesa de um metro de comprimento. Esta parece-me uma abordagem bastante *leve* das obras de Shakespeare. Estes objectos representam personagens e emoções, há aqui um grande nível de comicidade ao vermos *King Lear* a ser representado por um objecto doméstico. Isto não se aproximava contudo de uma paródia, mas equiparo este exemplo dos *Forced Entertainment* à nossa forma de representar emoções e a esta aproximação simples, divertida e *leve*. Que era o que sentíamos com a distância do ecrã.

O trabalho dos *Forced Entertainment*, segundo os próprios:

(...) explora o que o teatro e performance podem significar na vida contemporânea e é sempre uma espécie de conversa ou negociação (...).
Estão interessados em fazer apresentações que entusiasмам, desafiam, questionam e divertem outras pessoas. Interessados em confusão e risos. (Forced Entertainment *s.d.*, Cf)

Em *Vive l'armée* da companhia *Superamas* (Kaaitheater Jan 17) pude observar um espectáculo que faz uma aproximação a esta ideia também. A performance aborda a temática da guerra, de forma lúdica, a guerra é apresentada em formato de passarela. Na abertura do espectáculo parecemos estar dentro de um programa de TV que, por sua vez, apresenta esta passerela da guerra.

Em épocas de declarações de guerra, o renascimento do pensamento nacionalista e um excesso de soluções extremas e simplistas, o colectivo de teatro franco-austriaco Superamas oferece novos pontos de vista. *Vive l'Armée!* É uma reflexão sobre a guerra, a violência, a propaganda e o nacionalismo. Com base na conhecida receita de Superamas, vemos uma mistura continuamente interligada de histórias traduzidas em texto, imagens e música. *#bignames #society*¹⁵ (Superamas 2016, Cf)

Ao longo do seu trabalho a companhia tem vindo a utilizar bastante vídeo, filme, técnicas de corte que são implementadas no seu trabalho artístico. Reconhecido não só no teatro mas também na dança.

CAPÍTULO 2 : ESPECTADORES (EMANCIPADOS)

2.1 APROPRIAÇÃO

Entre o meu processo de trabalho *Gravediggers Dream* e *#PINKPORN* desenvolveu-se o projecto *Thanks God I'm Not An Artist* em que retiro sobretudo uma relação com o público que surgiu dos efeitos da era de excesso de informação.

Marija Baranauskaitė e Giedrė Malūkaitė (performer que começou a trabalhar com a Marija em Vilnius) começaram a trabalhar em performances em que não se passava absolutamente *nada*, o processo iniciou-se com muito dos trabalhos de vídeo que tínhamos produzido anteriormente no *Gravediggers Dream*. Esta exploração de *nada* significa por exemplo permanecer em frente ao público sem qualquer tipo de acção por um período de tempo que desafia o espectador. Obviamente esta é uma acção que provoca extremamente o público e de alguma forma esta questão de colocar o público em diferentes posições também nos interessava mas a principal questão era: produzir mais neste mundo já cheio de tudo

¹⁵ Esta descrição poderá ser melhor compreendida ao visualizar o *teaser* do espectáculo em: <https://vimeo.com/199143601>

em excesso e em réplica ou não? O que fazer daqui para a frente? O excesso de informação não nos estava a fazer agir mas a parar.

Equiparo um pouco estas experiências à performance do Xavier Le Roy (*Sans Titre* 2015, Teatro Maria Matos), em que o coreógrafo chega à boca de cena e se dirige ao público declarando que se esqueceu da primeira parte da performance. A situação começa por ser engraçada, mas o prolongar da cena torna o momento constrangedor e o público é impelido para a acção. A deixar o espaço, a perguntar, etc. “Os visitantes são convidados a entrar no espaço a qualquer momento e a ficar o tempo que desejarem para experimentar a lenta transformação do trabalho e a sua percepção”

Esta questão dos espectadores que agem começou a interessar-nos também, uma ideia que está também, intimamente ligada ao trabalho do coreógrafo Mårten Spångberg, que foi o motor para a nossa co-criação. Por sua vez, o trabalho de Spångberg está relacionado com o de Jacques Rancière, tal como é mencionado no livro *O espectador emancipado* (Rancière 2004, 7). *Internet* (Spångberg 2015) é uma performance de quase quatro horas de duração. O trabalho incluiu música pop, dança, mudanças de figurinos e um *set* que incorpora elementos escultóricos em que o público é incentivado a se movimentar, assistir, desaparecer, re-participar, fazer uma sesta ou desfrutar da conversa com um amigo. Para ver um pouco destes elementos consultar o link: <https://www.youtube.com/watch?v=nlTmaT13iRo>

Ser espectador é um mal; por duas razões. Em primeiro lugar, olhar é o contrário de conhecer. O espectador permanece face a uma aparência, ignorando o processo de produção dessa aparência ou a realidade que a aparência encobre. Em segundo lugar, olhar é o contrário de agir.
(Rancière 2010, 8)

Ainda Rancière fala do teatro como uma “máquina da ignorância, a máquina óptica que forma os olhares para a ilusão e a passividade”(ibid.)

Na internet há um *death of the author* e um *birth of the reader*¹⁶, isto é, a cultura e a linguagem, fundamentalmente mudadas pela habilidade de qualquer um ganhar acesso gratuito às mesmas ferramentas usadas pelos *media*, utilização das mesmas, ou melhor, estruturas para propagar estas imagens e ganhar acesso gratuito à maioria dos cânones da escrita e conceitos oferecidos por instituições de ensino. “*If you don’t know what to do just google it*”, disse Mårten Spångberg no PAF¹⁷ a propósito dos processos criativos. Isto significa um *death of the author* e um *birth of the reader*. Roland Barthes levanta esta questão (Barthes 1967, 2) – a cultura da internet é feita de leitores-autores que deve ver toda a potência cultural como uma ideia de *work in progress* disponível para ser apropriado ou continuado por qualquer leitor-observador e partilhado: *Shared*.

Sharing, how many times do I have to hear it? [A question mark in the first sentence, not a good thing.] The importance of sharing, new forms of sharing, shared resources, knowledge sharing, web pages for sharing, file sharing, sharing fuckin’ everything (Spångberg 2013, Cf.)

O acompanhamento dramaturgico que Spångberg fez do nosso trabalho baseou-se sobretudo em conversas. A certa altura ele incentivou-nos a ir para estúdio mas não foi um interveniente directo, foi antes alguém que nos serviu de motor de trabalho. Nós estávamos a ver trabalho de Spångberg com ele e a falar com o próprio. Então há muitos elementos, nomeadamente estéticos da nossa performance e até mesmo do #PINKPORN que *beberam* totalmente do trabalho do coreógrafo. Nesta ideia de que estávamos a sentir um excesso de informação era importante não produzir mais nada de novo mas adoptar e adaptar tal como esta ideia de imagens da internet em que as imagens são multiplicadas adoptadas e adaptadas.

¹⁶ Citado em Vierkan, “The Image Object Post-Internet”, 2010

¹⁷ <http://www.pa-f.net/> PERFORMING ARTS FORM – residência artística onde iniciámos a primeira fase do processo de trabalho e onde conheci Marten Spangberg que foi mentor do projecto “Thanks God I’m Not An Artist”

Thanks God I'm not An Artist era constituído por 10 mandamentos, os quais propúnhamos ao público reproduzir, e repetir connosco também. Estes mandamentos surgiram ao longo do processo de trabalho.

1. *Don't create. Art is for nothing.*
 2. *Don't be someone. To avoid it just start to be nobody.*
 3. *If you want your life to be full of nothing, do nothing enough and use the emptiness of the cup, but not the cup.*
 4. *Try out nothing. Live up in your dream trees and never come down to harvest your ideas.*
 5. *Dive into nothing here and now.*
 6. *Repeat: Zero! Zero! Zero! OM! OM! OM! Vacuum! Vacuum! Vacuum!*
 7. *Stop moving. Stand absolutely still.*
 8. *Avoid emotions. Love starts from nothing.*
 9. *Do nothing as much as possible. You need nothing to be happy.*
 10. *Don't believe in something. Believe in Nothing! Just stop believing!*
- (Baranauskaitė, Chéu e Malūkaitė 2015, Arts Printing House)

Sinopse: *Thanks God I'm Not An Artist* é uma nova produção do colectivo Marija Baranauskaitė, Sara Chéu e Giedrė Malūkaite, inspirado no trabalho de, e tendo como mentor Mårten Spångberg. Num *open space* a peça desenrola-se em 60 minutos de um insano tentar de tudo para nada. É sobre demasiados contextos. É uma simpática fogueira. Porque seria bom? Vem e vê!

A performance *Thanks God I'm Not An Artist* balança entre a *performance art*, a dança contemporânea e o teatro. É como um jogo, um puzzle onde todos têm a oportunidade de compôr e decompôr. É consequência de vivermos num mundo com “demasiado de tudo” na sociedade contemporânea e também parte do discurso do consumo, da tentativa de parar de criar e produzir, parar de aumentar o *marketing* e só reciclar o que já existe. Porque tudo é extraordinário.

Thanks God I m not An Artist foi um nome que surgiu em discussões, foi dito por Giedrė, numa situação em que discutíamos o que seria ser um artista no século XXI. Na realidade todos temos acesso a ser artistas na era da informação.

A pertinência desta questão coloca-se, hoje em dia, nas artes performativas por várias questões, uma delas que se coloca e que fez parte da investigação desta co-criação é a questão da cópia e do “roubo”, ou melhor dizendo, da apropriação. E era isto que nos perguntávamos também neste processo. Porque não simplesmente copiar uma performance integral de um coreógrafo? Apesar desta também não ser uma ideia nova. Mas a ideia de que tudo é uma apropriação de uma apropriação esteve muito presente neste processo. “História definitiva” ou “cópia original” são noções desafiadas nesta cultura *post-internet*. O que existe é multiplicação e talvez uma desvalorização: num artigo da *Elephant magazine*, Gary Zhexi Zhang (2014, *s.d.*), declara que uma das preocupações imateriais do discurso *post-internet* será, por exemplo, imaginar que um galeria num site é apenas uma galeria num site entre muitos onde pode existir simultaneamente, dada a proliferação de exposições *online* e *sites* de plataforma.

Segundo Nicolas Bourriaud, a estratégia de pós-produção aparece como reacção ao excesso de produção no mundo. Contudo este excesso de produção já não é visto pelos artistas de pós-produção como um problema mas como um ecossistema cultural (Bourriaud *apud* Diaz *et al. s.d.*, 988).

No que toca a artes performativas e a apropriação, não poderei deixar de falar dos coreógrafos Mette Ingvarsten e Xavier Le Roy. Eles fazem exactamente este trabalho de descontextualização, deslocamento e reajustamento usando formas existentes, como estruturas que podem ser usadas como ferramentas e significados artísticos na produção dos seus trabalhos. Como exemplos poderei dar a peça *50/50* de Mette Ingvarsten (2004) e *The Rite of Spring* (*A Sagração da Primavera*, estreia em 2007, 2009, *Teatro Municipal Maria Matos*) de Xavier Le Roy eles apropriam-se e ‘reciclam’. Eles exportam conteúdos das suas fontes colocando-os em novos discursos (Diaz *et al.*, 981-988, *The swedish Dance History* 2009, 981-988). Há uma tradição gigante de versões de “A sagração da Primavera”, a apropriação de discursos também não é algo de novo. (Diaz *et al. s.d.*, 981-988, *The swedish Dance History* 2009, 981-988), segundo Eduardo Navas em “The

Routledge Companion to Remix Studies” (Navas *apud* Bürger 2015, 124), Marcel Duchamp, o que assinou o famoso urinol “A Fonte”, já questionou a arte e negou a produção individual.

Mårten Spångberg no seu solo “*Powered by Emotion*” (2003) apropria-se de material do coreógrafo Steve Paxton. Ele considera que o espectador ao assistir a esta performance reconsidera a sua política da estética, uma vez que, ainda de acordo com o coreógrafo, o que vemos e ouvimos não é a dança de Steve Paxton e não é a música de *Buena Vista Social Club* expressando amor sentimental. “*Powered by Emotion* é artificialidade total na sua forma mais natural” (Spångberg 2003)

Thanks God I’m Not An Artist, por sua vez, apropriou-se de alguns elementos do trabalho de Mårten Spångberg. Uma aproximação do tempo de “*Internet*” (2015) e estética em geral das suas *performances*. Este mesmo projecto de trabalho #PINKPORN, que o leitor está a ler, neste momento, é uma composição e mistura de um *copy-paste* de informações retiradas da internet entre outros elementos.

A importância deste processo de trabalho para o meu projecto actualmente a decorrer está relacionada sobretudo com a relação com o público, e a forma como os *new media*, o excesso de informação afectaram o modo de nos querermos apresentar ao público. No caso de *Thanks God I’m Not An Artist* esta apropriação vinha da nossa vontade de querer “reciclar”.

Em relação aos espectadores há um *death of author* e *birth of reader*. Nesta performance o público era avisado previamente da sua liberdade para intervir. Os *media* utilizados foram *smartphones*, *tablets* e computadores. Todo o sistema operacional era executado pelos próprios *performers*, no decorrer da performance era permitido usar o nosso próprio *smartphone*, tirar fotos e as mesmas regras para o público. A performance iniciava-se com *selfies* com o público proporcionando um ambiente em que público e *performer* estão no mesmo nível.

2.2 RELAÇÃO COM O ESPECTADOR (EMANCIPADO)

“*A letter to the spectators that we are*” - carta escrita em tom de manifesto por Nestor Garcia Diaz, Camille Durif Bonis, Pavle Heidler, Michiel Vandeveld, Cyriaque Villemaux e Bojana Cvejic, no contexto de um workshop “*Theory studio*”, em Novembro/Dezembro

de 2010 -, é um óptimo suporte para contextualizar a nossa relação com o público. As questões destes artistas aproximam-se à questão da Giedrė Malūkaite, sobre o que será ser um artista, hoje em dia. Neste capítulo escrito por estes artistas começando por se dirigir aos espectadores:

Dear (emancipated) Spectator (...) onde estamos nós hoje? Em que contexto é preciso colocar uma obra de arte para melhor entendê-la? E isso deveria ser uma premissa? Deve-se conhecer um pouco da história de arte para entender o trabalho de arte 'difícil' hoje em dia? Devemos todos saber quem é o Marcel Duchamp? Ou deverá ser a premissa da arte puramente para nos entreter? Talvez nós não temos de esperar tanto da arte e pode ser essa a premissa. (Diaz et al. 2009, Cf)¹⁸

Nesta carta, o colectivo propõe ao espectador deixar o seu papel passivo, tal como o fez Jacques Rancière, não ficando à espera de receber, mas procurando ser um espectador responsável por pensar por si próprio. Um dos factos que diferenciam, por exemplo, a televisão do teatro é precisamente esse de pensar por si próprio onde os que fazem/produzem pensam para o seu público.

Na performance, o público pode informar-se sobre o contexto da peça. Com isto o público poderá saber de antemão se estará interessado, ou não, no seu conteúdo. Nesta época de excesso de informação, muitos artigos sobre trabalhos são uma espécie de publicidade que convida e *seduz*. O que será realmente problemático, ainda segundo esta carta escrita pelo colectivo, é o que se passa após o espectáculo. Depois de deixar a performance cheio de informação e simplesmente com informação bruta não existe construção, podemos comparar novamente com a televisão. Há um estado relativamente passivo: primeiro nós olhamos, depois nós recebemos mas é somente isso que fazemos, não existe um terceiro elemento. Este

¹⁸ Nikkanen et al. "The Swedish Dance History" 2000, 886. "But where are we today? In what context does one have to place an artwork in order to understand it better? And should that actually be a premise? Should one know a bit of art history in order to understand the "difficult" art works today? Should we all know who Marcel Duchamp is? Or should we premise of art be that it's purely there to entertain us?", tradução feita por mim.

terceiro elemento é o elemento que distingue a televisão da internet. A internet tem este elemento de autor-criador. Na performance o colectivo desta carta pergunta:

Existe algo que os espectadores possam fazer com a nossa performance?

Estaremos nós a interpelar o público para se tornar um usuário criativo?

Acreditamos que o entendimento provoca uma expressão prolongada, uma reacção transformada em acção?

Deveremos nós (e os teatros) desenvolver um espaço, ou meios para activar este terceiro elemento?

Este terceiro elemento é uma actividade, ou será suficiente que a performance force o espectador a construir uma posição? (Diaz *et. al.* 2009, 894)

E posteriormente a pergunta que vem depois de todas estas: “Como entendemos nós a informação?” Uma das respostas a esta pergunta depara-se com a forma como tratamos a informação recebida (*ibid.*, 895).

Basicamente isto vem da ideia de proclamar a igualdade das inteligências, ideia que Rancière desenvolve em “*The Ignorant Schoolmaster*” (*ibid.* 897). O espectador é responsável por se informar e por ter uma posição, e o autor é responsável também por se desafiar a si mesmo, dando espaço para a reflexão. O autor/produtor é responsável em parte também por desencadear curiosidade no espectador (*ibid.* 895). Todos nós nos deveremos (podemos) tornar-nos críticos e co-autores ou pelo menos todas aquelas que se interessam por ter um lugar no campo da arte, discurso crítico e político. Esta é ainda parte da ideia de Rancière quando proclama a igualdade das inteligências. Não “culpar” o espectador.

Ainda nesta carta dirigida ao espectador, o colectivo declara que esta ideia do artista responsável não é uma ideia nova. Bertold Brecht e Antonin Artaud, com diferentes propostas, quebraram a posição passiva tradicional do espectador e abriram-se espaços para criar, com participantes activos, performances colectivas.

A questão interessante revelada nesta carta é o facto de, hoje em dia, vivermos nesta cultura de informação em massa. O *marketing* e a informação continuam a trabalhar

na mesma ideia do “teatro velho”, isto é, mantendo-nos receptores passivos, e não disponíveis para interagir com todas estas esmagadoras imagens. (*ibid.* 898)

Uma ideia, a meu ver interessante, nesta carta, é a proposta de trabalharmos como um cientista que trabalha persistentemente para provar hipóteses. Esta ideia do espectador emancipado não dá uma ideia clara do que devemos fazer em termos de acção. Activar o público pode ser difícil de entender. Na performance *Thanks God I’m Not An Artist*, corremos riscos enquanto performers. Tivemos uma situação numa das apresentações, em que um membro do público estava a “tomar conta da performance”, intervindo de forma agressiva, e deixando os *performers* em cena no dilema entre interromper, ou integrar aquela informação na dramaturgia da *performance*. O desafio colocado pela interrupção de alguém vindo da plateia, ultrapassou a expectativa que essa relação com o público abria, deixando de ser estimulante, para passar a produzir insegurança na *performance*. Mas a partir do momento em que há um convite, há uma abertura a possibilidades desconhecidas. A linha de divisão é muito ténue, nós tivemos oportunidade de experimentar e de compreender rapidamente quão ténue é essa linha, entre tornar o ambiente constrangedor, absurdo e o público sentir-se tratado como um idiota ao ser proposto para a acção; e propor algo inacessível em que o artista apenas se preocupa com o seu podendo “fechar a porta na cara do público”. Então, como desafiar o nosso público? Devemos desafiar-nos a nós mesmos, tratando de um problema que nós próprios queremos resolver mas não o resolvemos. O *Thank’s God I’m Not An Artist* (2015) faz uma aproximação a esta ideia. Nós não podemos pedir aos espectadores para resolver um problema sem que um problema seja estabelecido e claramente partilhado. (Diaz *et. al*, 897- 898).

Coloca o *performer* e o espectador no mesmo nível abre maior possibilidade de falhar na virtuosidade do *performer* o que tem um efeito no espectador de querer resolver o problema. A passividade cria a divisão que impossibilita a intervenção, de um ajudar o outro. Esta é a grande questão que distingue o cinema da *performance* ao vivo. Atrás do ecrã não existe possibilidade directa de falha. O cinema implica preparação, filmagens, repetições, edição, pós-produção etc. Na *performance* existe um certo grau de liberdade para falar e agir, isto distingue bastante as artes performativas do cinema e da televisão.

CAPÍTULO 3: PROJECTO #PINKPORN

3.1 SINOPSE E FICHA ARTÍSTICA

*We talk better online. This is specially for you: Parapapapaa I am lovin'it.
Think different. Because you're worth it. Impossible is nothing. Just do it.
Solutions for a smart planet. Make believe. Thing big. Challenge
everything. Enjoy. Connecting people. It's style! It's free and always will
be.* (Sara Chéu 2015) ¹⁹

A sinopse do projecto #PINKPORN é uma apropriação de *slogans* e uma tentativa de seduzir o leitor, dirigindo esta apropriação de frases de forma a fazê-lo pensar que a escrevi exclusivamente para ele.

Sobre o título escolhi porque:

Hashtag # - (em sites de *media* social) uma palavra, ou frase precedida por uma marca de *hash* (#), usada em mensagens para identificar uma palavra-chave ou um tema de interesse e facilitar a pesquisa dessa mesma palavra, ou tema.

Cor-de-rosa - uma cor que varia do carmesim claro ao roxo avermelhado pálido. (Quando comecei a ensaiar #PINKPORN estava a ser afectada pelo trabalho do creativo Honey Long e Prue Stent que são duas artistas que utilizam muito esta cor, é uma cor que está associada à sedução. O trabalho destas artistas mistura fotografia, *performance*, instalação e escultura. Operando de forma espontânea e lúdica, o resultado é muitas vezes inesperado e acidental).

Porn - às vezes, porno | pawr-noh | Pornografia; Vídeos sexualmente explícitos, fotografias, escritos ou similares, produzidos para provocar excitação sexual (frequentemente usados atributivamente): presos por vender pornografia; uma estrela *porn*; filmes *porn*. Programas de televisão; artigos, fotografias, etc., pensados para atender a um desejo excessivo, irresistível interesse em algo: uma revista cheia de atraente *porn food*; um vício pelo *real state porn*.

¹⁹ A sinopse do projecto é uma “brincadeira” com *slogans* de publicidade escrita por mim

Estas foram algumas das definições encontradas *online* para estas três palavras, estas palavras vieram do desejo imenso de querer mais e mais, de ser bombardeado por imagens, de “comer com os olhos”. É um vício pelo *real-estate porn*.

Na primeira fase do processo desta performance, a minha cara seria vista sempre através dum ecrã. Este ecrã produzia vídeos que consistiam em actos performativos com comida, uma metáfora para o consumo em excesso. Interessava-me também que estes alimentos fossem atractivos, com cores que os olhos *comem*, um *porn food*, daí o *pink* também uma cor que se destaca e tem um carácter de sedução. Basicamente uma forma leve, divertida e atractiva de expor a ideia.

A primeiríssima apresentação deste trabalho foi feita no contexto do seminário de “Espaços Performativos”, leccionado por António Jorge Gonçalves em 2015. A essa apresentação seguiu-se o convite da “Gerador” para o seu primeiro evento de iniciativas culturais “Trampolim” (2015, príncipe real) para participar na primeira *Ignição* (2015, príncipe real), um evento que abre portas e dá liberdade aos artistas para propôr o seu trabalho. Nesta altura começavam a esboçar-se convenções e conteúdos que me interessavam, no meu trabalho.

3.2 INSPIRAÇÕES E CONEXÕES ARTÍSTICAS

O meu processo de trabalho *#PINKPORN*, a nível de captação de imagem e estética foi desenvolvido com um *designer* de moda. Eu pretendia colaborar com o André Moreira precisamente porque ele tinha esta visão mais ampla de ver a imagem e que poderia acrescentar algo ao nível da estética do ponto vista artístico. Eu já conhecia o trabalho de Moreira desde 2013 e o seu estilo, as ferramentas que usa como meio expressivo, interessaram-me, porque está relacionada com a nova arquitetura da internet, “a forma segue o divertimento”, fazia sentido na minha procura esta estética da internet. Uma vez que o projecto usou bastante ecrãs como objectos, o *iPad* foi uma ferramenta essencial do processo. Era um *jogo* entre a imagem gravada do meu corpo, com o meu corpo ao vivo, entre a imagem filmada e a acção, ou presença em tempo real. O público, por exemplo, era filmado à entrada pelo *iPad* e a sua imagem de entrada era dada a ver quase no final. Posteriormente encontrei uma *performance* com uma forma de abordar a questão muito semelhante.

*Forecasting*²⁰ (Giuseppe Chico & Barbara Matijevic 2015, *Teatro Municipal Maria Matos*), parte de uma colecção de vídeos amadores recolhidos no *YouTube*. A *performance* utiliza este material para desencadear uma ficção, que nasce do encontro do mundo virtual com a experiência real. No palco, uma *performer* manipula um computador portátil no ecrã de projecção, onde se mostram vídeos seleccionados, de forma a irem ao encontro da escala humana. Deste simples acto surge um conjunto de deslocamentos espaciais e temporais. O ecrã (tela de projecção) transforma-se no lugar de intersecção do corpo do *performer*, com o mundo bidimensional das imagens que representam outras pessoas, outros lugares. O resultado é uma experiência híbrida vertiginosa, uma zona indeterminada informada pela própria natureza dos vídeos, que vai da banalidade dos movimentos, dos objetos e das situações quotidianas, à possibilidade da sua transformação em novas ferramentas narrativas.

A grande diferença desta *performance* para o *#PINKPORN* é que os vídeos não foram retirados do *YouTube*, é material produzido por mim e pelo o André Moreira, pré-gravado, ou a acontecer em tempo real, *alive*. E o objecto não é um computador portátil mas um *iPad*.

Ambos os projectos, no entanto, dão uso ao material tecnológico bem como abordam a informação que o artista contemporâneo tem ao seu dispor.

²⁰ Teaser de *Forecasting* publicado em: < <https://www.youtube.com/watch?v=7SQgndgzQok> > neste vídeo é possível observar o tipo de trabalho que produzimos (*Forecasting* e *#PINKPORN*), consultado em Dezembro 2015

CONCLUSÃO

É importante perceber-se que assumi o termo *post-internet* da mesma forma que Marisa Olson começou a utilizar o termo. O artista *post-internet* será todo aquele que dalguma forma está afectado pela era do computador e não necessariamente a utilizar um no seu trabalho. *New media* pode fazer parte ou não, *post-internet* pode ser *offline*/não-digital ou digital.

Toda a cultura moderna conflui na sua própria desorganização. O artista *post-internet* reflecte esta desorganização reflectindo um trabalho composto de *remixes*, *copy-paste*, apropriação entre outros factores. A *internet* foi uma grande mudança para as nossas vidas, trazendo mais um terceiro elemento de interactividade mas mantendo e reforçando o carácter lúdico e divertido da *TV*, como por exemplo temos os *emoticons* que servem para expressar as nossas emoções nos *chats*. Encontramo-nos algures no meio desta desorganização de informação e cruzamentos híbridos que resultam neste lugar intermédio onde estamos, entre o *online* e o *offline* ou o virtual e o real, embora como a artista Marisa Olson afirmou que o conceito “*go offline*” mudou com algumas pessoas que dizem que não o “podem” fazer.

Voltando à pergunta inicial de Manovich “Devemos aceitar os *new media* como puro *interface* metal duro ou desejamos complexidade, poesia e profundidade?”, pergunto-me se este paradoxo do computador à procura de uma linguagem humanizada, e ainda assim não deixa de ser virtual, não estará já a desenvolver um outro tipo de complexidade, poesia e profundidade?

Arquitectos e artistas podem dar o próximo passo para considerar o espaço invisível dos fluxos de dados electrónicos como substância e não apenas como um vazio - algo que precisa de uma estrutura, uma política e uma poética (Lev Manovich *apud* Lima)

No projecto *#PINKPORN* tenho em conta a exploração desta ideia de que vivemos algures num lugar intermediário entre o virtual e o real. Pretendo criar objectos artísticos exclusivamente *online*. Procuro ir ao encontro da estética da internet nos meus trabalhos performativos desenvolvendo um lugar que torna o espectador autor-

leitor. Concluindo, explorar esta nova estética, poética e linguagem ainda a ser desenvolvida pela internet.

BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA

- Aidan O'Connor. *MoMA Form Follows Fun* . 2012.
https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/08/23/form-follows-fun/
(acedido em 2017).
- Baudrillard, Jean. *Seduction*. New World Perspectives , 1990 .
- Chéu, Marija Baranauskaite & Sara. *Facebook*. 2015.
<https://www.facebook.com/gravediggersdreamteam> (acedido em 2015).
- Eduardo Navas, Owen Gallagher. *The Routledge Companion to Remix Studies*. Routledge, 2015.
- Farago, Jason. *BBC - culture* . 24 Março 2014.
<http://www.bbc.com/culture/story/20140326-how-has-the-internet-changed-art>
(acedido em Fevereiro 2017).
- Forced Entertainment* . s.d. <http://www.forcedentertainment.com/> (acedido em 2017).
- Futurelab, Klaus Obermaier & Ars Electronica. *YouTube* . s.d.
<https://www.youtube.com/watch?v=-wVq41Bi2yE> (acedido em 2017).
- Gerador* . 2015 . <http://gerador.eu/ignicao-gerador-3/> (acedido em).
- Groys, Boris. *Art beyond Spectatorship*. Bozar , s.d.
- Guimarães, Júlia. *Art, Technology and the Fun Theory* . 2015. <https://medium.com/cimpl-labs/art-technology-and-the-fun-theory-dbe228fbe00f#rh3mrqxhf> (acedido em 2017).
- Jeremy Bailey* . s.d. <http://jeremybailey.net/> (a acedido em Janeiro 2017).
- Kaattheater* . 2017 . <https://www.kaaitheater.be/en/agenda/vive-l%E2%80%99arm%C3%A9e>.
- Les in Rocks* . 22 Abril 2015. <http://www.lesinrocks.com/2015/04/22/arts/internet-est-mort-vive-le-post-internet-11743219/> (acedido em 2016).
- Lima, M. Dora M. Guennes Tavares de. *Sobre a «Info Estética» de Lev Manovich* . Lisboa : FCSH, 2005.
- Manovich, Lev. *Introduction to Info-Aesthetics*. manovich.net, 2008 .
- Manovich, Lev. «The paradoxes of digital photography.» 1995.
- Marisa Olson* . s.d. <http://www.marisaolson.com/> (acedido em 2017).

Miranda, Joé Bragança de. «O Corpo e o Espaço nas Artes Contemporâneas .» seminário FCSH, 2015.

n.d. *The Art Story* . The Art Story Foundation , s.d.

Nestor Garcia Diaz, Camille Durif Bonis, Pavle Heidler, Michiel Vandeveld, Cyriaque Villemaux and Bojana Cvejic. «a letter to the spectators that we are .» Dans *the swedish dance history* , de Camille Durif Bonis, Pavle Heidler, Michiel Vandeveld, Cyriaque Villemaux and Bojana Cvejic Nestor Garcia Diaz. INPEX, 2009.

Norman, Donald A. *Why We Love (or Hate) Everyday Things* . Basic Books, 2004.

Norman, Donald. *The Design of Everyday Things* . basic books , 1998 .

Olson, Marisa, interviewer par Sara Chéu. (29 Março 2017).

Rancière, Jacques. *O espectador emancipado*. Lisboa: Orfeu Negro, 2010.

Spångberg, Mårten, interviewer par Sara Chéu. (29 Março 2017).

—. *Galerie International* . s.d. <http://www.galerie.international/powered-by-emotion/> (acedido em 2016).

—. *Spangbergianism*. Stockholm: The Swedish Research Council, 2011.

—. *YouTube* . s.d. <https://www.youtube.com/watch?v=nlTmaT13iRo> (acedido em 2015).

Spangbergianism, A STATE OF MIND . 30 Março 2014. <https://spangbergianism.wordpress.com/author/spangberg1000/> (acedido em 2015).

Stent, Prue. *Prue Stent* . s.d. <http://www.pruestent.com/untitled-custom-page> (acedido em 2015).

Superamas . s.d. <http://www.superamas.com/> (acedido em 2016).

Ugelvig, Jeppe. *DIS magazine* . s.d. <http://dismagazine.com/dysmorphia/66668/kate-cooper-hypercapitalism-and-the-digital-body/> (acedido em 2016).

Vierkant, Artie. *The Image Object Post-Internet*. 2010.

Wbmotion. *Gravediggers Dream Project* . s.d. https://www.youtube.com/watch?v=zR5oM28_HWw (acedido em 2015).

Wikipedia . s.d. <https://en.wikipedia.org/wiki/Postinternet> (acedido em 2016).

Xavier Le Roy . s.d. <http://www.xavierleroy.com/page.php?sp=13312cdf77195ad5adaa7e8630862c157ab9ea0c&lg=en> (acedido em 2016).

ANEXOS

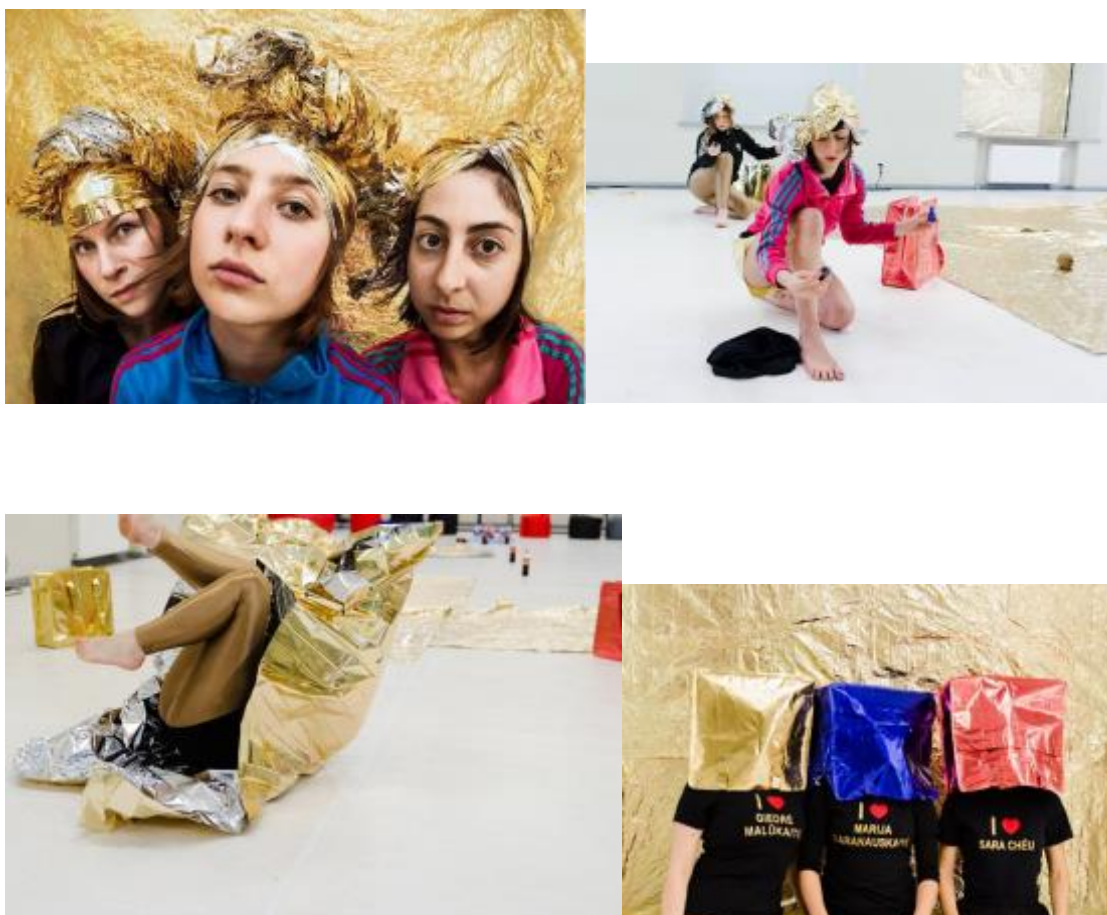
Anexo 1 – Fotos e vídeos *Dirty Smiles*



Vídeos disponíveis em:

https://www.facebook.com/pg/gravediggersdreamteam/videos/?ref=page_internal

Anexo 2 – Fotografias *Thanks God I'm Not An Artist*

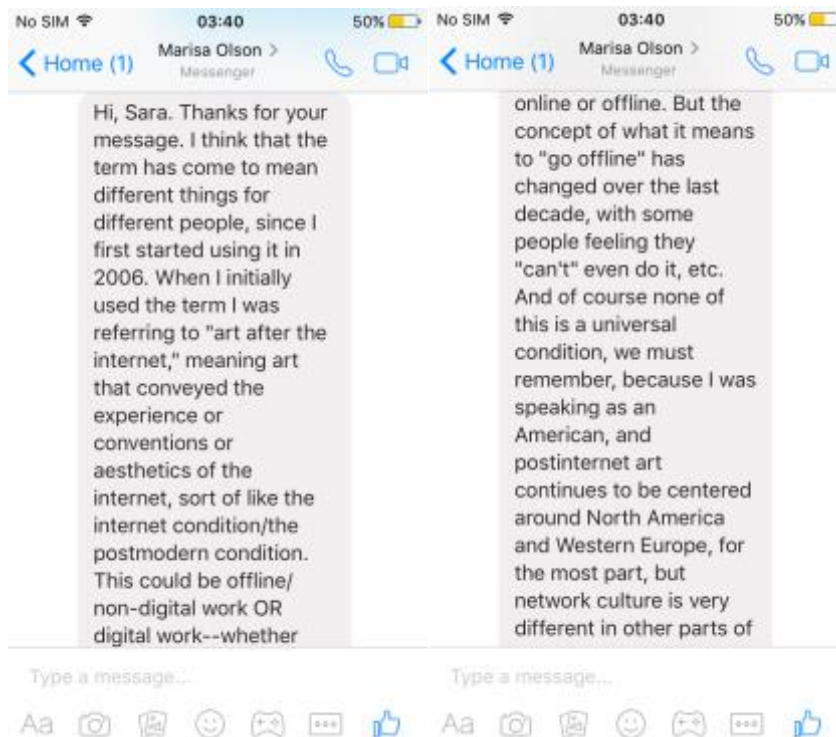


Anexo 3 – Fotografias #PINKPORN





Anexo 4 – Marisa Olson na entrevista *online* sobre *post-internet*



...world.